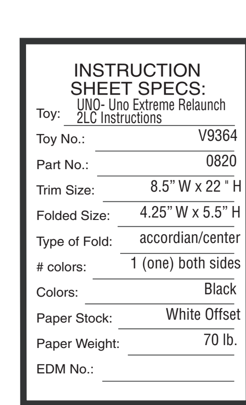
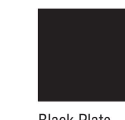
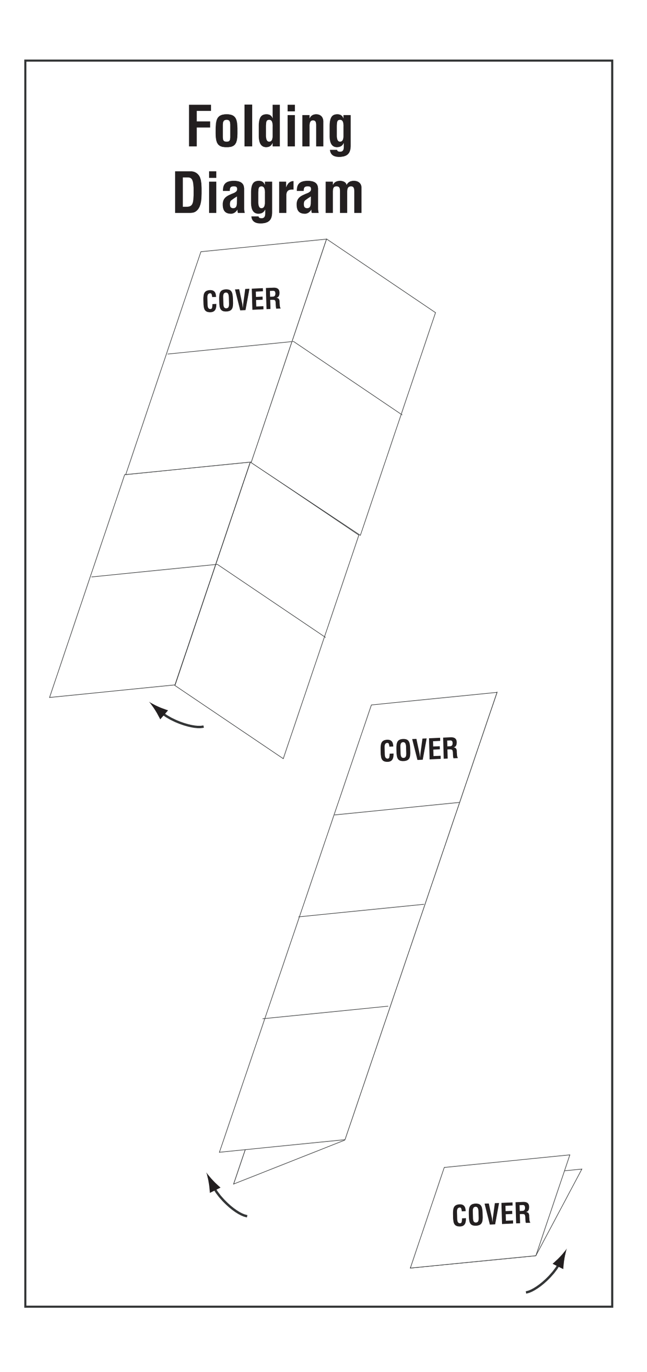


INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	UNO- Uno Extreme Relaunch 2LC Instructions
Toy No.:	V9364
Part No.:	0820
Trim Size:	8.5” W x 22 " H
Folded Size:	4.25” W x 5.5” H
Type of Fold:	accordian/center
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	



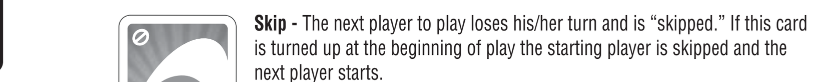
Black Plate



2LB: ENGLISH/FRENCH(CANADIAN)

Front (ENGLISH)



Game

CONTENTS:

112 cards as follows:
- 18 Blue cards - 1 to 9
- 18 Green cards - 1 to 9
- 18 Red cards - 1 to 9
- 18 Yellow cards - 1 to 9
- 8 Hit 2 cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Reverse cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Skip cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Discard All cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 4 Wild cards
- 4 Extreme Hit cards

Card Launcher
Card Launcher Front cover
Instructions

NOTE: Do not aim at eyes or face. Only use projectiles supplied with this toy. Do not fire at point blank range.
ADULTS NOTE: If cards are slipping on the rubber roller and do not come out, clean the rubber roller with a damp cloth or a cloth dipped in rubbing alcohol.

Please remove all components from the package and compare them to the component list. If any items are missing, contact your local Mattel office.

Keep these instructions for future reference as they contain important information.

HOW TO REPLACE BATTERIES
UNO®Extreme requires 3 C size Alkaline Batteries (not included). Use only Alkaline Batteries. Toy may not function with other types of batteries.

1. Unscrew battery compartment cover with a Phillips screwdriver (not included) and lift open.
2. Install 3 C size Alkaline Batteries in compartment as shown. (See Figure 1.)
3. Replace cover by slipping tabs into place, pressing cover down and screwing shut.

Figure 1

BATTERY SAFETY INFORMATION
In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product. To avoid battery leakage:
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged (if designed to be removable).
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if designed to be removable).
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of battery(ies) safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

OBJECT
Be the first player to score 500 points. The first player to get rid of all the cards in their hand scores points for the cards left in their opponents’ hands.

UNO® EXTREME IN A NUTSHELL
Each player is dealt 7 cards. Place one card from the deck on the playing area to begin a DISCARD pile. Open the Launcher, insert the remaining cards facedown inside, close the launcher and turn the ON/OFF switch located on the bottom of the Launcher to “ON”.

NOTE: To close the launcher, slide the cover back onto the unit until it snaps into place. If the unit is turned on you will hear an audible “beep” to confirm the unit has been closed correctly.

IMPORTANT: During play, rotate the Launcher so it always faces the player whose turn it is.

REMEMBER: Cards do not shoot out every time the button is pressed. This is not necessarily a bad thing, especially if you are the one who has to press the button. When you press the button correctly you will hear an audible “ding” to let you know you’ve done it right.

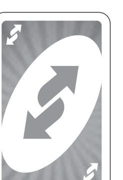
The first player has to match the card in the DISCARD pile either by number, color or symbol. For example, if the card is a red 7, you must throw down a red card or any color 7 onto the DISCARD pile. Or, you can throw down a Special Card, if appropriate (see Special Cards section). If you don’t have anything that matches, you must hit the Launcher button. If nothing happens, play moves to the next person. If cards shoot out, you must add these cards to your hand. Then play passes to the left (until a Reverse card is played – see Special Cards section).

When you have one card left, you must yell “UNO” (meaning one) before playing your next to last card. Failure to do this results in your having to hit the Launcher button TWICE. (That is, of course, if you get caught by the other players.)

Once a player is out of cards, the hand is over. Points are totaled (see Scoring section) and you start over again. That’s UNO®Extreme in a nutshell.

NOW FOR THE DETAILS
CHOOSING A DEALER
Every player picks a card. The person who picks the highest number deals. If you picked a Special Card, too bad – they don’t count. The dealer deals 7 cards to each player, starts the discard pile and loads the Launcher. Player to the left of dealer starts play.

SPECIAL CARDS



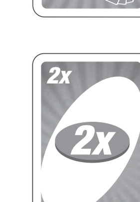
Reverse - Simply reverse direction of play. Play left becomes play right, and vice versa. If this card is turned up at the beginning of play the dealer plays first, and play then goes to the right instead of left.



Skip - The next player to play loses his/her turn and is “skipped.” If this card is turned up at the beginning of play the starting player is skipped and the next player starts.



Wild Card - This card can be played on any card. The person playing the card calls any color to continue play, including the one presently being played if desired. A Wild card can be played even if the player has another playable card in his/her hand. If this card is turned up at the beginning of play the player to the left of the dealer calls out a color, then plays.



Discard All - Play this card when you want to discard all of the cards in your hand of the same color. For example, if a yellow “7” is in the Discard pile, you may discard all the yellow cards in your hand, with a yellow Discard All card placed on top. (You may also discard a Discard All card on top of another Discard All card.) If this card is turned up at the beginning of play the player to the left of the dealer begins play with a card of the same color, or another Discard All card. If that’s not possible, he/she must hit the Launcher button.



Hit 2 - next player must hit the Launcher button twice. His/her turn is then over; play continues with the next player. If this card is turned up at the beginning of play the player to the left of the dealer must hit the Launcher button twice. Then play begins with the next player (the second player to the dealer’s left).

Extreme Hit - When this card is played, whoever played it gets to call any color and then choose ANY OTHER PLAYER in the game to “Hit.” The Launcher is rotated to face the chosen player, and then “hitting” player gets to press the launcher button twice. The game then continues with the next player in regular rotation (the second player to the left – or right in Reverse rotation - of the player who played the Extreme Hit card).

GOING OUT
When you have one card left, you must yell “UNO” (meaning one) before playing your next to last card. Failure to do this results in your having to hit the Launcher button TWICE. (That is, of course, if you get caught by the other players.)

If you forget to say “UNO” before your card touches the Discard pile, but you “catch” yourself before another player catches you, you are safe and not subject to the penalty.

You may not catch a player for failure to say “UNO” until their second-to-last card touches the Discard pile. Also, you may not catch a player for failure to say “UNO” after the next player begins their turn. “Beginning a turn” is defined as either playing a card or hitting the Launcher button.

If a player goes out using an Extreme Hit card, they may use this command card as normal before the game ends.

Once the Discard pile reaches a substantial level (looks like a full deck again), reshuffle the Discard pile, reload the Launcher and continue play.

SPECIAL RULES
If any cards are left sticking out of the Launcher after activation, the player who caused the Launcher to activate must take these cards and add them to his/her hand.

SCORING
When you are out of cards, you get points for cards left in opponents’ hands as follows:

All cards through	9 Face Value
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Hit 2	20 Points
Discard All	30 Points
Wild	50 Points
Extreme Hit	50 Points

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, the game may be scored by keeping a running total of the points each player is caught with at the end of each hand. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

RENEGING
You may choose not to play a playable card from your hand. If so, you must hit the Launcher button. Your turn is then over.

PENALTIES
Any player making a card suggestion to another player must hit the Launcher button 4 times.

TWO PLAYER GAME
Rules for Two Players - Play UNO® Extreme! with two players with the following special rules:

1. Playing a Reverse card acts like a Skip. The player who plays the Reverse may immediately play another card.

2. The person playing a Skip card may immediately play another card.

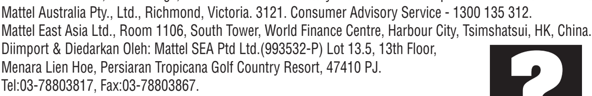
3. When a Hit 2 card is played and your opponent has hit the Launcher button twice, the play is back to you.

CHALLENGE GAME
Challenge UNO® Extreme - This game is scored by keeping a running total of what each player is caught with in his or her hand. As each player reaches a designated amount, we suggest 500, that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play head to head. (See Two Player Game section.) When a player reaches or exceeds the amount designated, he/she loses. The winner of that final hand is declared the winning player of the game.

FCC NOTE
For product sold in USA
This device complies with Part 15 of the FCC rules
Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:
Reorient or relocate the receiving antenna.
Increase the separation between the equipment and receiver.
Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.
NOTE: Changes or modifications not expressively approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user’s authority to operate the equipment.
For product sold in Canada
THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003.
(VALID FOR CANADA ONLY)
Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.



Protect the environment by not disposing of this product with household waste [2002/96/EC]. Check your local authority for recycling advice and facilities.



Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697.
Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312.
Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.
Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ.
Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.

V9364-0820





Cut along dotted line. Retain for use during game play.

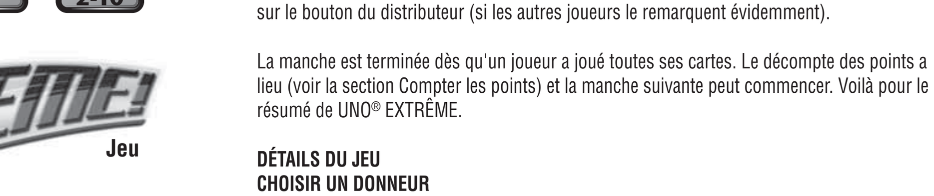
QUICK REFERENCE CARD

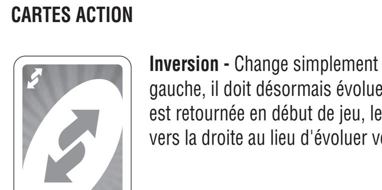
- **Reverse** - Reverses the direction of play.
- **Skip** - The next player to play loses their turn.
- **Wild Card** - Can be played on any card. Call any color to continue play.
- **Discard All** - Discard all of the cards in your hand of the same color.
- **Hit 2** - The next player to play must hit the Launcher button twice.
- **Extreme Hit** - Can be played on any card. Choose ANY OTHER PLAYER and then press the launcher button twice. Next, call any color to continue play.

Back (FRENCH)









Jeu

CONTENU :

112 cartes réparties comme suit :
- 18 cartes bleues numérotées de 1 à 9
- 18 cartes vertes numérotées de 1 à 9
- 18 cartes rouges numérotées de 1 à 9
- 18 cartes jaunes numérotées de 1 à 9
- 8 cartes Appuyer 2 fois (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Poser tout (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes blanches
- 4 cartes Coup Extrême

Distributeur de cartes
Couvercle du distributeur de cartes
Règles du jeu

REMARQUE : Ne pas viser les yeux ou le visage. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant.
AVIS AUX ADULTES : Si les cartes glissent sur le rouleau et ne sortent pas, nettoyer le rouleau à l'aide d'un chiffon humide ou d'un chiffon imbibé d'alcool à friction.

Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu. S'il manque un élément, merci de communiquer avec le Service à la clientèle de Mattel.

Conserver ce mode d'emploi pour vous y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

REMPLACEMENT DES PILES
UNO® EXTRÊME fonctionne avec 3 piles alcalines C (non fournies). Utiliser uniquement des piles alcalines. Le jeu peut ne pas fonctionner avec d'autres types de piles.

1. Dévisser le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni) et le soulever.
2. Insérer 3 piles alcalines C dans le compartiment, comme illustré. (Voir la figure 1.)
3. Replacer le couvercle du compartiment en faisant glisser les languettes, en appuyant sur le couvercle et en le revissant.

Figure 1

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES
Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter que les piles ne coulent :
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Insérer les piles en respectant le sens des polarités (+/-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter ce produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

BUT DU JEU
Accumuler 500 points pour gagner la partie. Le joueur qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes se voit attribuer les points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main.

UNO® EXTRÊME EN BREF
Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur. Placer une carte sur la surface de jeu pour former le TALON. Ouvrir le distributeur de cartes, insérer les cartes restantes face cachée à l'intérieur puis fermer le distributeur et mettre le bouton MARCHE/ARRÊT situé sous le distributeur à la position MARCHE.

REMARQUE : Pour refermer le distributeur, faire glisser le couvercle jusqu'à ce qu'il s'enclenche. Si le distributeur est en marche, un «bip» est émis pour confirmer qu'il a été correctement refermé.

IMPORTANT : Au cours de la partie, tourner le distributeur afin qu'il soit toujours dirigé vers la personne qui joue.

RAPPEL : Les cartes ne sortent pas à chaque fois qu'un joueur appuie sur le bouton du distributeur. Ce n'est pas forcément un désavantage, surtout pour le joueur qui doit appuyer sur le bouton. Un son est émis lorsqu'un joueur appuie correctement sur le bouton.

Le premier joueur doit avoir une carte de même couleur ou portant le même chiffre ou symbole que la carte du TALON. Par exemple, si la carte du TALON est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge ou bien une carte 7 de n'importe quelle couleur sur le TALON. Il est également possible de poser une carte Action dans des cas appropriés (voir la section Cartes Action). Si un joueur ne peut jouer aucune carte, il doit appuyer sur le bouton du distributeur. Si rien ne se passe, c'est au joueur suivant de jouer. Si des cartes sont propulsées, le joueur doit les ajouter à sa main. C'est ensuite au joueur de gauche de jouer (à moins qu'une carte Inversion ne soit jouée – voir la section Cartes Action).

Découper le long des pointillés. Conserver cette carte pendant la partie.

CARTE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

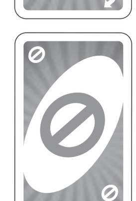
- **Inversion** - Cette carte change le sens du jeu.
- **Passer** - Le joueur suivant doit passer son tour.
- **Carte blanche** - Peut être jouée après n'importe quelle carte. Le joueur doit annoncer la couleur de son choix pour que le jeu se poursuive.
- **Poser tout** - Le joueur pose toutes les cartes de même couleur de sa main.
- **Appuyer 2 fois** - Le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du distributeur.
- **Coup Extrême** - Peut être jouée après n'importe quelle carte. Le joueur choisit N'IMPORTE QUEL AUTRE JOUEUR puis appuie deux fois sur le bouton du distributeur. Ensuite, le joueur doit annoncer la couleur de son choix pour que le jeu se poursuive.

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier «UNO» (signifiant «un») pour annoncer qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du distributeur (si les autres joueurs le remarquent évidemment).

La manche est terminée dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes. Le décompte des points a lieu (voir la section Compter les points) et la manche suivante peut commencer. Voilà pour le résumé de UNO® EXTRÊME.

DÉTAILS DU JEU
CHOISIR UN DONNEUR
Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé est le donneur. Si un joueur pige une carte Action, dommage pour lui car elles valent 0. Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, forme le talon et charge le distributeur. Le joueur à la gauche du donneur commence le jeu.

CARTES ACTION



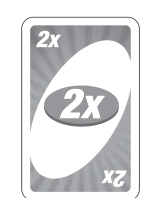
Inversion - Change simplement le sens du jeu. Si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais évoluer vers la droite, et vice versa. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier puis le jeu évolue vers la droite au lieu d'évoluer vers la gauche.



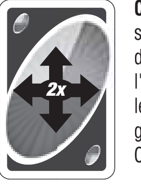
Passer - Le joueur suivant doit passer son tour. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le deuxième joueur situé à la gauche du donneur qui commence.



Carte blanche - Cette carte peut être jouée après n'importe quelle carte. Celui qui joue cette carte peut annoncer la couleur de son choix ou continuer avec la couleur demandée. Une carte blanche peut être jouée même si le joueur possède une autre carte jouable dans sa main. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur annonce une couleur puis joue.



Poser tout - Un joueur joue cette carte lorsqu'il souhaite jouer toutes les cartes de même couleur de sa main. Par exemple, si le 7 jaune se trouve sur le TALON, le joueur peut poser toutes les cartes jaunes de sa main avec une carte jaune Poser tout sur le dessus. (Il est également possible de poser une carte Poser tout sur une autre carte Poser tout.) Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur commence à jouer avec une carte de la même couleur ou bien une autre carte Poser tout. Si cela n'est pas possible, il doit appuyer sur le bouton du distributeur.



Appuyer 2 fois - Le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du distributeur. Il doit ensuite passer son tour et c'est au joueur suivant de jouer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur doit appuyer deux fois sur le bouton du distributeur. Le jeu commence alors avec le joueur suivant (le second joueur à gauche du donneur).

Coup Extrême - Le joueur qui joue cette carte doit annoncer une couleur de son choix puis désigner N'IMPORTE QUEL JOUEUR qu'il veut «attaquer». Le distributeur est alors dirigé vers le joueur désigné et le joueur à l'origine de l'attaque appuie deux fois sur le bouton du distributeur. Le jeu continue avec le joueur suivant dans le sens de rotation en cours (le deuxième joueur à gauche - ou bien à droite en sens inverse - du joueur qui a déposé la carte Coup Extrême).

FIN D'UNE MANCHE
Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier «UNO» (signifiant «un») pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une carte en main. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du distributeur (seulement si les autres joueurs le remarquent).

Si le joueur oublie de dire «UNO» avant de poser sa carte sur le talon mais qu'il s'en rend compte avant un autre joueur, il n'est pas soumis à la pénalité.

Il n'est pas possible de faire remarquer à un joueur qu'il n'a pas annoncé «UNO» avant qu'il n'ait joué son avant-dernière carte. De même, il n'est pas possible de faire remarquer à un joueur qu'il n'a pas annoncé «UNO» lorsque le joueur suivant commence son tour. Un joueur «commence son tour» en jouant une carte ou en appuyant sur le bouton du distributeur.

Si la dernière carte d'un joueur est la carte Coup Extrême, il doit la jouer normalement avant de terminer la manche.

Une fois que le TALON atteint une certaine hauteur (comme si le jeu de cartes était complet), brasser de nouveau les cartes, recharger le distributeur puis continuer à jouer.

RÈGLES SPÉCIALES
Si des cartes sont coincées dans le distributeur après avoir appuyé sur le bouton, le joueur ayant appuyé sur le bouton doit prendre ces cartes et les ajouter à sa main.

COMPTER LES POINTS
Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, il se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que ses adversaires ont en main de la façon suivante :

Cartes numérotées de 1 à 9	Valeur du chiffre indiqué
Inversion	20 points
Passer	20 points
Appuyer 2 fois	20 points
Poser tout	30 points
Carte blanche	50 points
Coup Extrême	50 points

Le VAINQUEUR est le joueur qui atteint 500 points le premier. Cependant, on peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

CAS PARTICULIER
Un joueur peut choisir de ne pas jouer une carte de sa main même si celle-ci correspond à la carte demandée. Si cela se produit, il doit appuyer sur le bouton du distributeur. C'est alors au tour du joueur suivant.

PÉNALITÉS
Tout joueur suggérant à un autre joueur de poser une carte doit appuyer 4 fois sur le bouton du distributeur.

PARTIE À DEUX JOUEURS
Jouer une partie à deux joueurs en suivant les règles ci-dessous :

1. Jouer une carte Inversion revient à jouer une carte Passer. Le joueur qui joue une carte Inversion doit immédiatement jouer une autre carte.

2. Le joueur qui joue une carte Passer doit rejouer immédiatement une nouvelle carte.

3. Lorsqu'un joueur dépose une carte Appuyer 2 fois, l'adversaire doit appuyer deux fois sur le bouton du distributeur. Ensuite, le premier joueur reprend la main.

JEU DE DÉFI
Défi UNO® EXTRÊME : Chaque joueur se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes qu'il a en main. Lorsque l'un des joueurs a atteint un certain nombre de points, 500 par exemple, il est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, ils jouent l'un contre l'autre (voir la section Partie à deux joueurs). Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points déterminé, il a perdu. C'est le dernier joueur en course qui gagne.

Pour les produits vendus au Canada
CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA. VALABLE AU CANADA SEULEMENT
L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes:
(1) il ne doit pas produire de brouillage nuisible, et
(2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu,même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.



Protéger l’environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères [2002/96/EC]. Consulter la municipalité de la ville pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.

V9364



